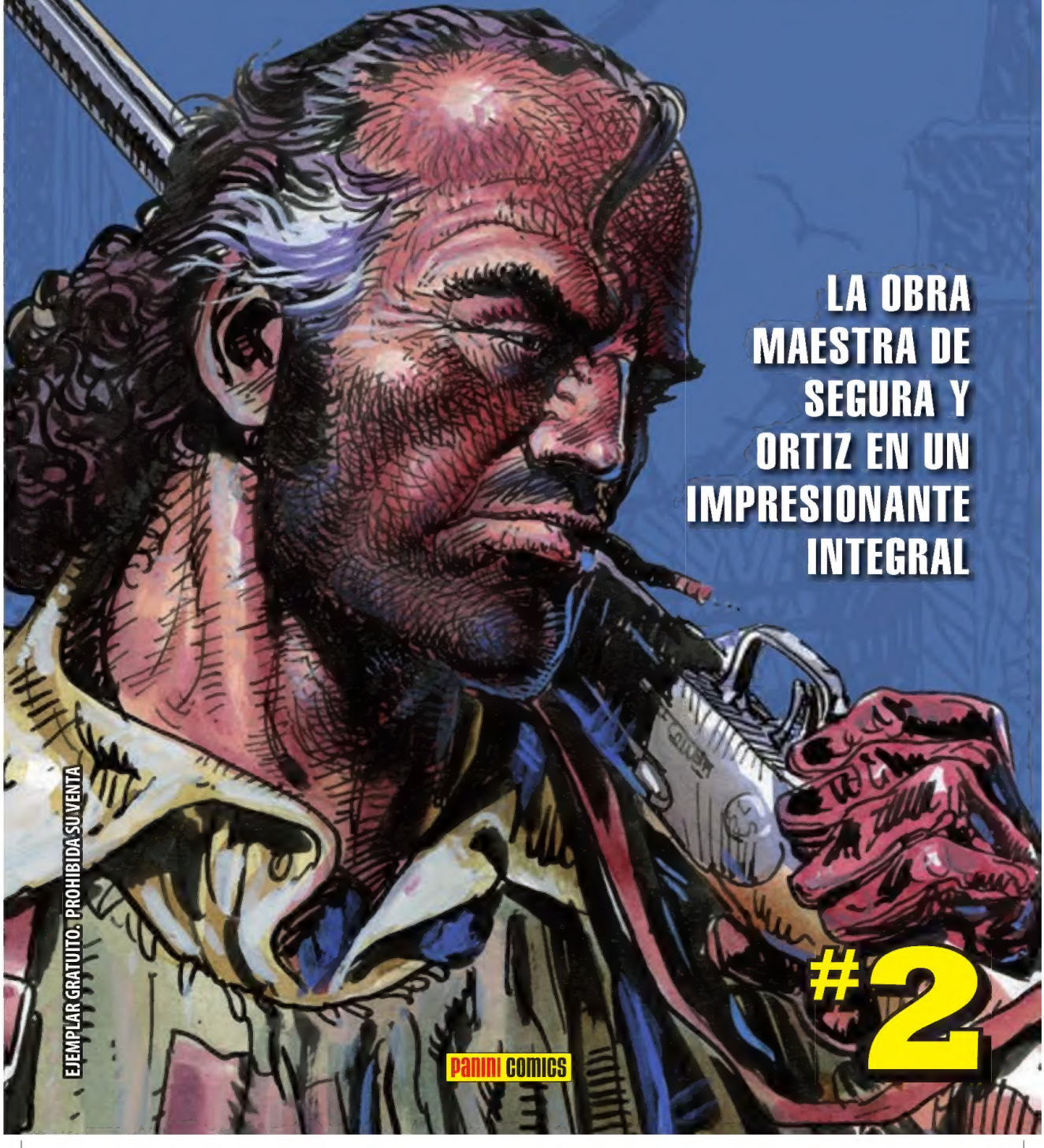
¡EL MAGAZINE OFICIAL DE PANINI CÓMICS ESPAÑA!

paniniCONFIDENCIAL

¡VUELVE EL HOMBRE!



LA OBRA MAESTRA DE SEGURA Y ORTIZ EN UN IMPRESIONANTE INTEGRAL

#2

EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

panini COMICS

CAMINO A PROVIDENCE

POR ANTONIO SOLINAS

Durante los siglos XX y XXI, el trabajo de **Howard Phillips Lovecraft** ha sido una inspiración para multitud de escritores, atraídos por su precisión obsesiva, por su imaginación tan particular y, sobre todo, por su visión del mundo omnipresente, implacable y trágica. Y es que, en realidad, **Lovecraft** es uno de los escritores de horror más importantes del mundo. Por lo tanto, no debe sorprender a nadie que su trabajo sea constantemente revisado y reutilizado, en un proceso continuo que sigue aportando resultados interesantes.

Cada año, se publican numerosas antologías literarias en las que el mundo de **Lovecraft** es revivido y reinterpretado, con diversos grados de éxito. A menudo, el "reciclaje" de la obra original se hace en forma de pastiche, donde los autores tratan de demostrar su dominio de los elementos estilísticos de **HPL**. Pero, y esto es lo más interesante, también encontramos una aproximación antitética, donde se utiliza la mitología lovecraftiana desde un ángulo que el autor nunca habría considerado. Por ejemplo, cuando un escritor utiliza el horror cósmico en el contexto de la cultura pop moderna, lejos de la época en la que fue diseñada. Este es particularmente el caso de la novela ligera y la serie animada *Haiyore! Nyaruko-san*, donde **Nyarlathotep** toma la forma de una hermosa adolescente, o el de la novela *Move Under Ground*, de **Nick Mamatas**, que combina a **Lovecraft** con el estilo "beat" concebido por **Jack Kerouac**. Aunque este modus operandi no esté exento de riesgos, evidencia que las ideas de **HPL** son universales y no dependen de modas pasajeras.

Cubierta del *Providence* #1 USA.

En este sentido, la operación a la que se libra **Alan Moore** en ***Neonomicon*** y luego en ***Providence*** es extremadamente ambiciosa. Representa un enfoque alternativo que es la síntesis perfecta de las aproximaciones descritas anteriormente. Por un lado, el escritor inglés es un maestro del estilo, capaz de manejar sin problemas todas las idiosincrasias de **Lovecraft** en su mejor forma. Por otro, la idea del guionista de Northampton es reformular el trabajo de **HPL**, encontrando un nuevo contexto que trascienda la idea de pastiche (cosa que **Moore** rechazó explícitamente en una entrevista). De hecho, su objetivo es más bien unificar todos los aspectos de la poesía lovecraftiana.

En Estados Unidos, ***Providence*** ha sido presentada como "el *Watchmen* del horror". Aparte del interés comercial evidente (*Watchmen* sigue siendo una de las novelas gráficas más vendidas y apreciadas de todos los tiempos), la comparación es honesta. De hecho, el enfoque sigue siendo esencialmente el mismo: **Moore** toma un sustrato narrativo infravalorado (a veces casi vilipendiado) y lo convierte en tridimensional mediante la adición de nuevos niveles de trasfondo. Todo ello tiene el efecto de crear más profundidad y de enriquecer el trabajo. En otras palabras, llena los vacíos narrativos entre las viñetas situando la historia en un contexto realista y mostrando lo que no

se dice explícitamente al lector. Así, es destacable la particularidad de los documentos adicionales, que casi actúan como refuerzos hipertextuales a la narrativa. Pero la fuerza de ***Providence*** reside en su inspiración original: así como *Watchmen* evoca los arquetipos de los cómics de superhéroes, ***Providence*** juega con los mismos recuerdos del horror de la obra de **Lovecraft**.

Para empezar, los cuatro primeros capítulos de este compilatorio hacen referencia a piedras angulares de la mitología lovecraftiana. El primer número, "La marca amarilla", se refleja en *Aire frío*. El segundo, "Red Hook", está inspirado en *El horror de Red Hook*. El tercero, "El miedo que acecha", recuerda *La sombra sobre Innsmouth*. En cuanto al cuarto, "Singes blancs", hace alusión a *El horror de Dunwich*. La historia pone en escena a **Robert Black**, un joven periodista judío y homosexual que recuerda al **Robert Blake** de **HPL** (este inspirado en el escritor **Robert Bloch**), pero también a otros amigos autores de **Lovecraft**. En una brillante intuición, el diario íntimo de este joven (un compendio de pensamientos similar al que utilizaba **HPL**) sirve para proporcionar tanto información como las observaciones del protagonista (como lo hacían los extras de los capítulos de *Watchmen*).

Primer encuentro entre nuestro protagonista y el Dr. Álvarez (*Providence* #1 USA).

La idea de **Moore** es muy eficaz: ***Providence*** se lee como una historia de investigación literaria. Todo empieza con las indagaciones sobre el tristemente célebre infame *Sous le monde*, un libro que se parece mucho a *Rey en Amarillo* de **Robert W. Chambers**. **Black** se introduce en efecto en la búsqueda de un mundo subterráneo, que proporciona al autor posibilidades metatextuales y especialmente metafóricas sobre la obra de **Lovecraft**. En primer lugar, como ya hizo en ***Neonomicon***, **Moore** puede mostrar, de forma explícita y con toda su brutalidad, los horrores que las historias de **HPL** siempre han sugerido sin ser exploradas. Entonces, la sexualidad y la religión de **Black** permiten a **Moore** exponer los grandes tabúes de la vida de **HPL**, el escritor "omnífobo" por excelencia, relacionándolos con la trama y con la obra del autor.

Cuando **Black**, en el primer episodio, se encuentra con el **Dr. Álvarez** (el equivalente al **Muñoz** de *Aire frío*) para un artículo encargado por el *Herald*, el desarrollo narrativo es similar al de la historia lovecraftiana: ¡incluso la dirección del médico es idéntica (317 W 14th St, New York, NY 10014)! El mérito corresponde al excelente **Jacen Burrows**, un dibujante que se pone por completo al servicio de la historia y que reproduce los lugares que se describen con extrema precisión: no tenéis más que comprobar la ruta de **Black** en Google Maps para sorprenderos.

El primer tabú en ser expuesto en ***Providence*** es el del sexo, por medio de **Álvarez** y su casera, la **señora Ortega**, quien le autoriza una intimidad sexual impensable para los personajes lovecraftianos (donde las mujeres aparecen sólo en raras ocasiones). La atmósfera de ansiedad producida por la situación vivida por el hombre, que vive en un ambiente frío, se espesa en unas pocas

La **señora Ortega**, una casera un tanto especial (*Providence* #1 USA).

El **Tom Malone** de *Providence* #2 USA.

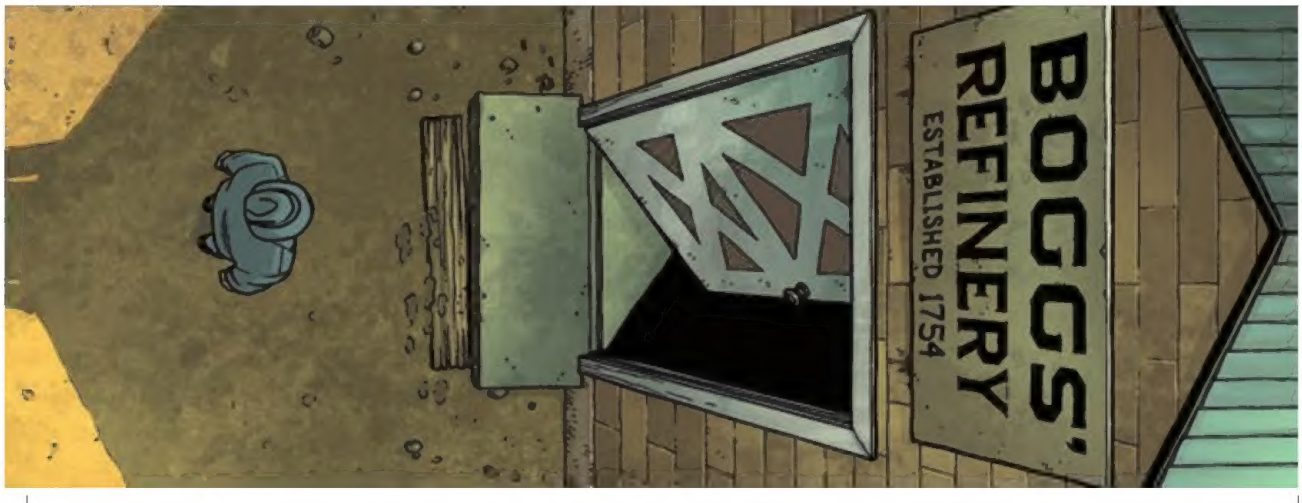
páginas gracias a la sutileza, a la ambigüedad (no se dijo explícitamente que **Álvarez** ya no está vivo, por ejemplo) y en los tics que revelan un mundo de complejidad y de secretos que empieza a desmoronarse ante nosotros. También es una construcción metafórica: **Moore** utiliza la historia para hablar del propio **Lovecraft**, quien sufría de poikilotermismo y temía que su sangre se volviera tan fría como la de un pez.

Esto nos lleva al segundo capítulo, que retrabaja *El horror de Red Hook*, otro clásico de **HPL**. Aquí, **Moore** remodela a voluntad el material de partida, sin dejar de ser fiel al espíritu original de la historia. Aunque la trama gira en torno a los mismos personajes (**Suydam**, el villano lovecraftiano, y **Tom Malone**, el policía), su propósito parece totalmente diferente: ambos proporcionan un vínculo con el mundo ya desarrollado en ***Neonomicon*** y *The Courtyard* (como veremos más adelante) y son también la encarnación de todos estos secretos crípticamente evocados por **Álvarez**. **Malone**, en particular, es abiertamente gay y más joven y seductor que el original (en este caso, **Moore** juega hábilmente con las expectativas de los lectores). Estas características ponen de relieve el tema de la homosexualidad, que subyace en la historia y ya explorado en el primer episodio por medio de las revelaciones explícitas y de los detalles ocultos (por ejemplo, la jerga y los códigos de vestimenta). También podemos reparar en elementos ocultos de racismo (a menudo asociados con la obra de **Lovecraft**) que comienzan a aparecer en un barrio de Red Hook "invadido por extranjeros sin Dios" (literalmente) y adoradores de lo oculto (el contacto es, adrede, **Suydam**).

El trabajo de reconsolidación del mundo lovecraftiano continúa en el tercer capítulo. **Moore** mezcla con mucha eficacia referencias a la novela original, *La sombra sobre Innsmouth*, con el trabajo de contextualización de ***Neonomicon*** y de *The Courtyard*. Las referencias a **Lovecraft** abundan: los túneles debajo de la casa de **Boggs** recuerdan las orgías ocultas vistas en ***Neonomicon***, mientras que el culto de **Dagon** está claramente integrado en la mitología de las criaturas marinas de Innsmouth (que, bajo la apariencia de personas con rasgos de peces, impregnan la historia).

En este sentido, la obra de **Moore** finaliza perfectamente en el último de los cuatro capítulos aquí publicados, "Signes blancs". Los paralelismos con la obra de **Lovecraft** aparecen aquí más pronunciados (y no es casualidad que la ansiedad aumente y que algunos momentos pongan realmente la piel de gallina), pero en realidad es sólo una impresión. De hecho, *El horror de Dunwich* es sólo un pretexto para profundizar aun más en los aspectos narrativos e hipertextuales. Nombres, lugares, relaciones, todo suma una pieza al rompecabezas. Por ejemplo, la referencia a **Zaman Hill** es no sólo un famoso soneto de **Lovecraft**, sino también uno de los primeros momentos de contacto artístico entre **Moore** y **Lovecraft**.

En "Signes blancs", por primera vez, asistimos a la aparición de uno de los temas clave de **Lovecraft**, que es casi tan maléfico como una presencia



La casa de **Boggs**, un lugar lleno de misterio (*Providence* #3 USA).

alienígena y similar a una posesión demoníaca. A partir de ahí, el enfoque narrativo permite la inclusión de temas serios, como el incesto, y continúa revelando los horrores "ocultos" de la obra lovecraftiana, pero también la contextualización de la terrible tragedia del nazismo, que se insinúa (ver las referencias veladas a las cámaras de gas en los episodios 1 y 3) y que toma cada vez más importancia en la historia. En el tercer capítulo, la presencia simbólica, casi subliminal, de las esvásticas augura el desastre que está por llegar.

Con *The Courtyard* y ***Neonomicon***, **Moore** construyó un mundo donde el horror cósmico de **HPL**, como hemos visto, es muy real. Por medio de este primer volumen de ***Providence***, **Moore** comienza a darnos las claves para la comprensión de cómo se interconectan todos los elementos de la historia. Es una obra compleja, cuyo denominador común es la existencia de libros de ocultismo y de lugares "mágicos", que misteriosamente parecen ser el equivalente de aquellos inventados por **Lovecraft** en su carrera. El libro de la sabiduría de la estrella juega un papel fundamental, un texto prohibido que nos retrotrae explícitamente al *Necronomicon* de muchas maneras (fue escrito por un erudito árabe, **Khâlid ibn Yazîd**, fallecido en el siglo VIII, como el **Abdul Alhazred** de **Lovecraft**). Alrededor de esta reliquia, las historias de las personas y de los lugares relacionados con el libro están interconectados: el misterioso y sospechoso **Robert Suydam**, mencionado en *The Courtyard* ("Fue en 1925. Había habido rumores de un caso satanista, pero el principal sospechoso, un tal **Robert Suydam**, había expirado antes de que se presentaran cargos en su contra.") y en ***Neonomicon*** (donde se explica que **Suydam** fue detenido por **Tom Malone**).

Viñeta perteneciente al *Providence* #4 USA.

El personaje es una presencia invisible, aunque a menudo mencionado como un coleccionista de libros prohibidos y por sus vínculos con la antigua iglesia de Nueva York, que más tarde fue llamada el **Club de Zothique**. Claramente, **Suydam** es el punto focal de los acontecimientos, en la medida en que encarna uno de los temas clave de **HPL** (y por lo tanto de **Providence**): la búsqueda del conocimiento (prohibido) que, por suerte, se nos escapa. Este conocimiento, que un día entenderemos, va a cambiar nuestra percepción de la realidad. Cuando ello suceda, o bien la revelación nos enloquecerá, o bien huiremos de la luz para refugiarnos en la paz y la seguridad de una nueva edad de las tinieblas.

Tras la lectura de ***Neonomicon***, también sabemos que "**Suydam** se vinculó a este lugar de Massachusetts", es decir, de Salem. Esta ciudad ofrece un paralelismo muy inteligente con el **Innsmouth** de **Lovecraft** y encaja a la perfección con los acontecimientos de ***Neonomicon***. Así, la refinería de oro **Boggs**, ya mencionada como un personaje inspirado en **Lovecraft**, acabará por convertirse en la tienda de **Leonard Beek**, donde el culto orgiástico infligirá un terrible calvario a **Merrill Brears**.

El trabajo de **Moore** se basa en un método muy preciso: cada viñeta, cada réplica, cada detalle del dibujo se concibe como una serie de muñecas rusas de referencias y conexiones. Es imposible hablar de todo, pero las pistas que hemos proporcionado deberían dar una idea del enfoque de **Moore**.

Todo empieza en ***Providence***. Todo finaliza con ***Providence***.

Agradecimientos a **smoky man** y a **Nicola Peruzzi**. ■

Cubierta del *Providence* #4 USA.

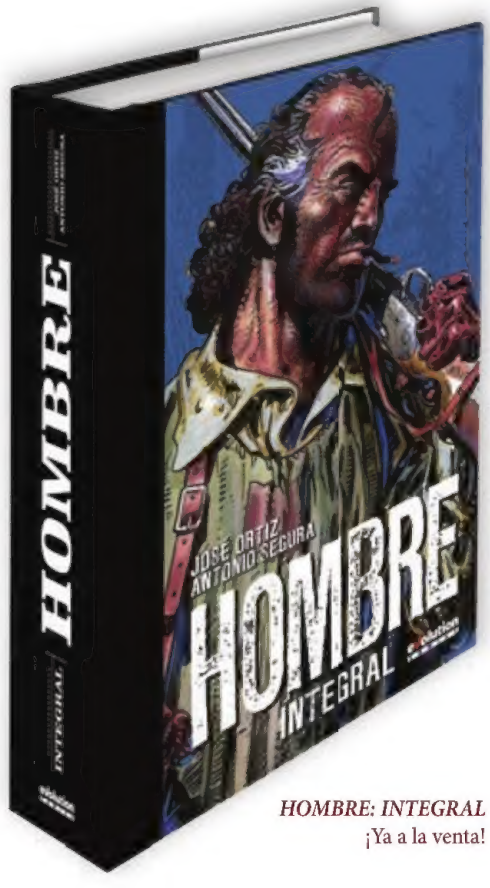
GANADOR CONCURSO MARVEL AGE

EL HOMBRE Y LA TIERRA (O LO QUE QUEDA DE ELLA)

POR SANTIAGO JURADO

En una de las últimas entrevistas conjuntas a **Antonio Segura** y **José Ortiz**, este último explicaba el origen de la serie ***Hombre***, en una primigenia conversación con su guionista. "Vamos a hacer una cosa. No empieces con el orden normal de la historia. Córtala por la mitad y empieza cuando vaya ya pegando tiros. Luego ya explicaremos por qué". Apostillaba que hacía esto "para agarrar al lector en la primera página". Y vaya si lo consiguieron.

Con una ambientación post-apocalíptica, el protagonista malvive con cinismo en una ciudad destruida, tras la debacle de la civilización causada por el corte del suministro petrolífero consecuencia de una guerra entre Europa y Oriente Medio. Esta situación provoca una crisis energética, revueltas y saqueos en las zonas agrícolas y por si esto fuera poco, una epidemia causa estragos entre la población. Ahora sólo sobrevive el más fuerte, y **Hombre** (nunca sabremos como se llama), haciendo uso de su maña con las armas, y su carácter duro y socarrón, se enfrentará a las adversidades, eso sí, con algún rastro de humanidad como todo buen héroe de papel. La convivencia con el resto de habitantes deriva en aventuras de corte negro, llenas de referencias al cine o a la novela de género. También son historietas hechas para remover conciencias, repletas de violencia y situaciones desconcertantes. El humor y el terror también tienen cabida en esta obra influenciada por el clásico *Jeremiah*, de **Hermann**.



HOMBRE: INTEGRAL
¡Ya a la venta!

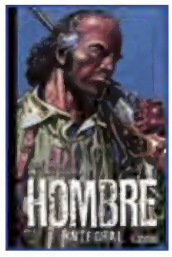
Al ser uno de los primeros trabajos del guionista valenciano **Antonio Segura**, se nota su evolución a lo largo de la obra, dando más espacio a lo visual conforme avanza e introduciendo el erotismo con un nuevo personaje femenino, **Atila**. **Segura** comentó acerca del entorno y ambientación: "Sí, tiene mucho de western. Ten en cuenta que **Pepe** se desenvuelve mil veces mejor en plena naturaleza, disfruta de los caballos, las cabalgadas. Y sin embargo meterse en un ambiente de ciudad, se resuelve pero fastidia". El dibujo siempre excelente del artista murciano también refleja una notable evolución, del blanco y negro de las primeras historias al color, y es aquí donde **Ortiz** nos deja las mejores páginas dando rienda suelta a todo su arte.

Hombre es una serie que se lanzó por capítulos en la revista *Cimoc* desde 1981, aunque fue creada tres años antes para "Kraken", proyecto que no llegó a ver la luz. También se editó en cuatro entregas en *K. O. Comics*, de **Ediciones Metropol** (1984), revista de corta vida autoeditada por los autores participantes. Tras su finalización, se han publicado diversos recopilatorios y álbumes.

Al fin, **Panini** edita una edición integral de esta obra maestra de la historieta española, uno de los mejores títulos adultos publicados en nuestro país. ■

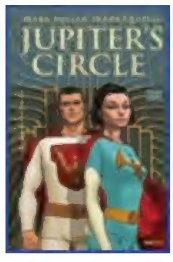
panini comics
ESPAÑA

ABRIL DE 2016



HOMBRE: INTEGRAL
Hablar de José Ortiz y Antonio Segura es hablar de lo mejor del cómic patrio. Y, sin duda, su obra más emblemática es Hombre, una de las sagas de cómic más memorables de los años ochenta. Por primera vez se ofrece Hombre en un único libro que recopila la saga completa, tanto la parte en blanco a negro como las historias a color.
Por José Ortiz y Antonio Segura
Libro en tapa dura. 568 pp. 60,00 €
978-84-9094-518-6

☐ **STARLIGHT 1**
Con Starlight 1-6
La carta de amor de Mark Millar, el autor de Civil War y El viejo Logan, al género pulp. Hace cuarenta años, Duke McQueen salvó el mundo de un ataque alienígena. Pero nadie creyó su historia. Ahora tiene la oportunidad de una nueva aventura...
Por Mark Millar y Goran Parlov
Libro en tapa dura. 168 pp . 18,00 €
978-84-9094-521-6

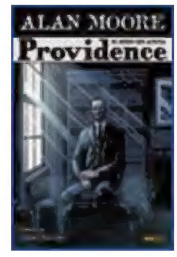


☐ **JUPITER'S CIRCLE**
Con Jupiter's Circle HC
Descubre la vida de los miembros fundadores de Unión en las décadas de los años cincuenta y sesenta. Los más celebrados superhéroes de América parecen tenerlo todo: fama, riqueza, seguidores... pero las tensiones que se ocultan bajo la superficie amenazan con destruir sus vidas.
Por Mark Millar y Wilfredo Torres
Libro en tapa dura. 144 pp. 15,00 €
978-84-9094-541-4

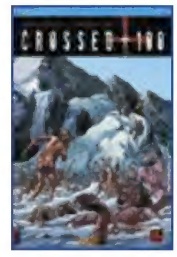
☐ **WORLD OF WARCRAFT. CHRONICLE**
Desde sus orígenes, el mundo de World Of Warcraft conforma una intricada maraña de mitos, leyendas y acontecimientos globales que contextualizan firmemente las heroicas hazañas de los jugadores. Este libro –esta Crónica– pretende aunar todos estos elementos y reforzar la narrativa global que yace en el corazón de Warcraft.
Libro en tapa dura. 168 pp. 25,00 €
978-84-9094-544-5

cubierta no definitiva

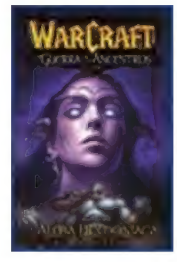
☐ **HUNTER X HUNTER 27**
Un mundo fantástico en el que existen bestias maléficas, tesoros ocultos... y hunters o "cazadores". Gon no piensa detenerse hasta cumplir su verdadero objetivo: encontrar al legendario hunter Ging Freecss, ¡su padre, que desapareció cuando él era un niño!
Por Yoshihiro Togashi
Manga. Páginas por determinar. 7,50 €
978-84-9094-545-2



☐ **PROVIDENCE 1**
Con Providence 1-4
Alan Moore, el genio detrás de la deconstrucción del superhéroe, regresa a los mundos de H. P. Lovecraft, en una nueva obra maestra que se puede leer tanto como precuela como secuela de Neonomicon. Bienvenido al Watchmen del terror.
Por Alan Moore y Jacen Burrows
978-84-9094-542-1



☐ **CROSSED + 100 2**
Con Crossed +100 7-12
Alan Moore revolucionó Crossed al saltar cien años en el futuro. Ahora Simon Spurrier continúa con la historia de cómo se reconstruye la civilización después de un terrible apocalipsis. Una obra para la que no es necesario haber leído previamente nada sobre Crossed.
Por Simon Spurrier, Fernando Heinz y Rafa Ortiz
Libro en tapa dura. Páginas y precio por determinar
978-84-9094-539-1



☐ **WARCRAFT. LA GUERRA DE LOS ANCESTROS 2**
Segunda novela de esta trilogía original repleta de magia, guerra y heroísmo, basada en el videojuego superventas galardonado con múltiples premios y creado por Blizzard Entertainment.
Por Richard A. Knaak
Novela. 408 pp. 12,95 €
978-84-9094-538-4

cubierta no definitiva

☐ **BLEACH 67**
¡La serie de culto llega a Panini Comics! Ichigo puede ver espíritus y tiene contacto con el más allá, al que sacará provecho tras conocer a un shinigami que le proporciona la espada a juego con sus habilidades.
Por Tite Kubo
Manga. Páginas por determinar. 7,50 €
978-84-15830-80-1